Le manuel d’utilisation du jeu Outzone

Manuel réalisé par : Fredo_L
Site web : http://www.lankhor.net
E-mail : fred@lankhor.net

Remarque : les erreurs du manuel d’origine ont volontairement étaient reproduites

MANUEL D'UTILISATION

COMMENT DEMARRER ?

Insérez la disquette dans le lecteur et allumez votre ordinateur.
Le jeu se chargera automatiquement.

NE RETIREZ JAMAIS LA DISQUETTE DU LECTEUR EN COURS DE JEU.

Après l'image de présentation, vous arriverez sur l'écran des options. Déplacez les flèches vers le bas et le haut en utilisant votre joystick. Appuyez sur FIRE pour activer ou désactiver l'option ainsi désignée.

Si vous ne démarrez pas le jeu tout de suite, une démo du jeu sera lancée, après la présentation des meilleurs scores. Appuyez sur la barre d'espace pour sortir de la démo et revenir à l'écran des options.

LE JEU

Dans OUTZONE, vous allez être confronté à 28 missions de difficulté croissante. Au cours de chaque mission, votre objectif est de conduire un vaisseau en détresse (le plus petit à l'écran) hors de la zone interdite.

Pour ce faire, vous disposez vous-même d'un appareil puissamment armé capable de se mouvoir dans la zone.

L'appareil secouru ne dispose pas d'un blindage assez puissant pour résister à une collision. Ainsi le moindre contact avec la plupart des obstacles lui est fatal.
Le Système de Guidage du vaisseau en détresse étant totalement paralysé, celui-ci ne peut plus éviter les obstacles qui lui font face. Il ne peut pas non plus s'arrêter, il est contraint d'avancer droit devant lui sans jamais ralentir.

L'une de vos tâches est donc de détruire les obstacles se trouvant sur sa route.
Parfois, vous pouvez aussi être amené à rectifier sa trajectoire. Pour ce faire, vous avez la possibilité de vous arrimer au vaisseau.

Mais pour compliquer votre tâche, des créatures hostiles peuplent les zones. L'intrusion d'un appareil dans leur monde leur est intolérable. Aussi vont-elles tout mettre en œuvre pour vous détruire. A chaque fois qu'un monstre touche votre vaisseau, il absorbe un peu d'énergie de votre bouclier. Mais ce serait compter sans les armes puissantes dont vous disposez. Vous pouvez vous débarrasser de ces gêneurs en leur tirant dessus. Sachez

cependant que les extraterrestres ne s’en prendront jamais au vaisseau que vous êtes venu secourir. En effet, celui ci ne représente aucune menace pour eux.

LES COMMANDES

Dirigez votre vaisseau grâce au joystick. Tirer sur les ennemis avec le bouton FIRE.

Quand vous voulez vous arrimer au vaisseau en détresse placez vous simplement sur lui et appuyez une fois sur le bouton FIRE. Attention ! Quand vous êtes arrimé, il ne vous est plus possible d’accélérer ni de ralentir ni même de tirer. La seule chose que vous puissiez faire est : monter ou descendre.

Quand vous estimez que le vaisseau en détresse ne risque plus rien, vous pouvez vous détacher et reprendre votre travail d’éclaireur en appuyant à nouveau sur FIRE.

LES BLOCS

Chaque zone est composée de vingt écrans le long desquels sont disposés des obstacles. Ces obstacles sont de deux types :

1 LES BLOCS INDESTRUCTIBLES : Ce sont des obstacles naturels (murs de pierre, planètes, etc, …). Ils ne peuvent en aucun cas être détruits et doivent être contournés.

Si vous touchez un bloc indestructible IMMOBILE avec votre appareil, cela a pour effet de le repousser légèrement.

Lorsque des blocs sont MOBILES, ils sont fatals au moindre contact avec votre appareil.

2 LES BLOCS DIT « MARQUES » : Sur ces blocs figurent des inscriptions soit géométriques soit alphabétiques.

Dans les deux cas :

- Les blocs IMMOBILES peuvent être détruits en TOUCHANT CONSECUTIVEMENT AVEC LE NEZ DE VOTRE VAISEAU DEUX BLOCS MARQUES D’UNE MEME INSCRIPTION.

- Les blocs MOBILES peuvent être détruits à condition d’avoir au préalable touché un bloc IMMOBILE de même signe. Sinon c’est votre vaisseau qui est détruit.

1 - LES BLOCS GEOMETRIQUES
Le seul intérêt de détruire deux blocs géométriques est de créer une brèche dans laquelle pourront se glisser votre appareil et celui que vous êtes chargé d’escorter.

2 - LES BLOCS ALPHABETIQUES
En détruisant deux blocs alphabétiques, vous activez un des effets bonus dont la description figure plus loin(cf. LES EFFETS BONUS).
Les blocs alphabétiques sont inoffensifs pour le vaisseau en détresse qui peut les traverser sans dommage.

PASSAGE A LA MISSION SUIVANTE

A la fin d'une zone, figure une porte marquée « OUT », qui ouvre vers la zone suivante.
Dirigez le vaisseau en détresse en face de la porte.
Quand celui-ci l'aura traversé, vous serez téléporté vers la mission suivante.
Toutes les quatre zones, vous changez de monde et êtes confrontés à des créatures nouvelles.

LES VIES

Au départ du jeu, vous disposez de 5 vies. Tous les 25 000 points, vous gagnez une vie supplémentaire.

Vous perdez une vie à chaque fois que le bouclier de votre engin est épuisé ou que le vaisseau que vous étiez changé de sauver a été détruit.

Quand vous perdez une vie vous reprenez le jeu au début de la mission avec votre armement réduit à sa puissance minimale.

Si vous n'avez plus de vie, le jeu est terminé.

L'ECRAN DE JEU

cf. Fig. A

A FENETRE DE RAPPEL : visualiser le dernier bloc touché (alphabétique ou géométrique).
En même temps qu'il apparaît dans la fenêtre, le bloc se met à clignoter à l'écran.
Votre but est donc de toucher un nouveau bloc de signe identique, pour les faire disparaître tous les deux.
Par contre, si vous heurtez un bloc de signe différent, c'est ce dernier qui s'inscrit dans la fenêtre.

B CHRONOMETRE : Certains bonus sont limités dans le temps. Le chronomètre vous indique la durée d'efficacité du bonus.

L'ECRAN DE JEU

cf. Fig. A

C NIVEAU D'ENERGIE DU BOUCLIER : Une barre jaune représente l'énergie du bouclier de votre vaisseau. Plus la barre est haute, plus vous disposez d'énergie.
Si elle vient à disparaître complètement, votre vaisseau explose et vous avec !

D AIRE DE JEUX : C'est ici que vous voyez évoluer la bataille.
En fait, c'est ce que vous regarderez le plus !

LES EFFETS BONUS

Rappel : pour déclencher un bonus, vous devez détruire deux blocs alphabétiques comportant la lettre correspondant à son effet :

E ENERGY : Renforce l'énergie de votre bouclier (Cf L'ECRAN DE JEU).

S STOP : Arrête la progression du vaisseau en détresse (Bonus à temps limité).

P POWER : Augmente le niveau de puissance de votre arme d'un cran (Cf LES ARMES).

W WEAPON : Equipe votre vaisseau avec l'arme suivante dans la liste des armes.
Le niveau de puissance est initialisé à 1. (Cf LES ARMES).

F FIELD : Entoure le vaisseau en détresse d'un champ protecteur.
Il est alors invulnérable à tous les blocs. (Bonus à temps limité).

B BOMB : Déclenche une bombe nucléaire qui détruit tous les ennemis à l'écran.

T TELEPORT : Téléporte votre appareil directement 3 écrans plus en avant dans la zone.

LES ARMES

7 armes différentes comportent chacune de 1 à 3 niveaux de puissance.

En activant un POWER, vous augmentez le niveau de puissance de votre arme sauf si vous êtes déjà au niveau le plus élevé.

Quand vous activez un WEAPON, vous changez d'arme.

Attention ! Vous ne choisissez pas la nouvelle. Vous avez simplement accès à l'arme suivante dans la liste des armes. L'arme nouvelle est automatiquement réinitialisée à son niveau de puissance le plus faible.

N.B. : Il sera parfois sage de conserver une arme peu puissante au départ dans le but d'augmenter son niveau plutôt que de changer d'arme systématiquement.

LA LISTE DES ARMES

LE CANON : Une arme au tir dispersé mais assez peu puissant. 3 NIVEAUX

LE LAZER RAPIDE : Un lazer au tir très rapide mais qui dispose d'une assez faible puissance de destruction. 1 NIVEAU

LE CHAMP ELECTRIQUE : Provoque un champ électrique tout autour du vaisseau peu puissant mais très utile quand vous êtes encerclé par des ennemis.

LES BOMBES : Avec cette arme, vous projetez des bombes qui explosent ensuite en plusieurs tirs. D'une fréquence de tir faible, cette arme n'en reste pas moins assez puissante.
2 NIVEAUX

LE CANON MULTIDIRECTIONNEL : De puissance supérieure au premier canon et qui permet de tirer dans plusieurs directions à la fois. Au dernier niveau, vous tirez dans 6 directions. 3 NIVEAUX

LE SUPER CANON : Un tir groupé très puissant et relativement rapide. Une arme redoutable. 3 NIVEAUX

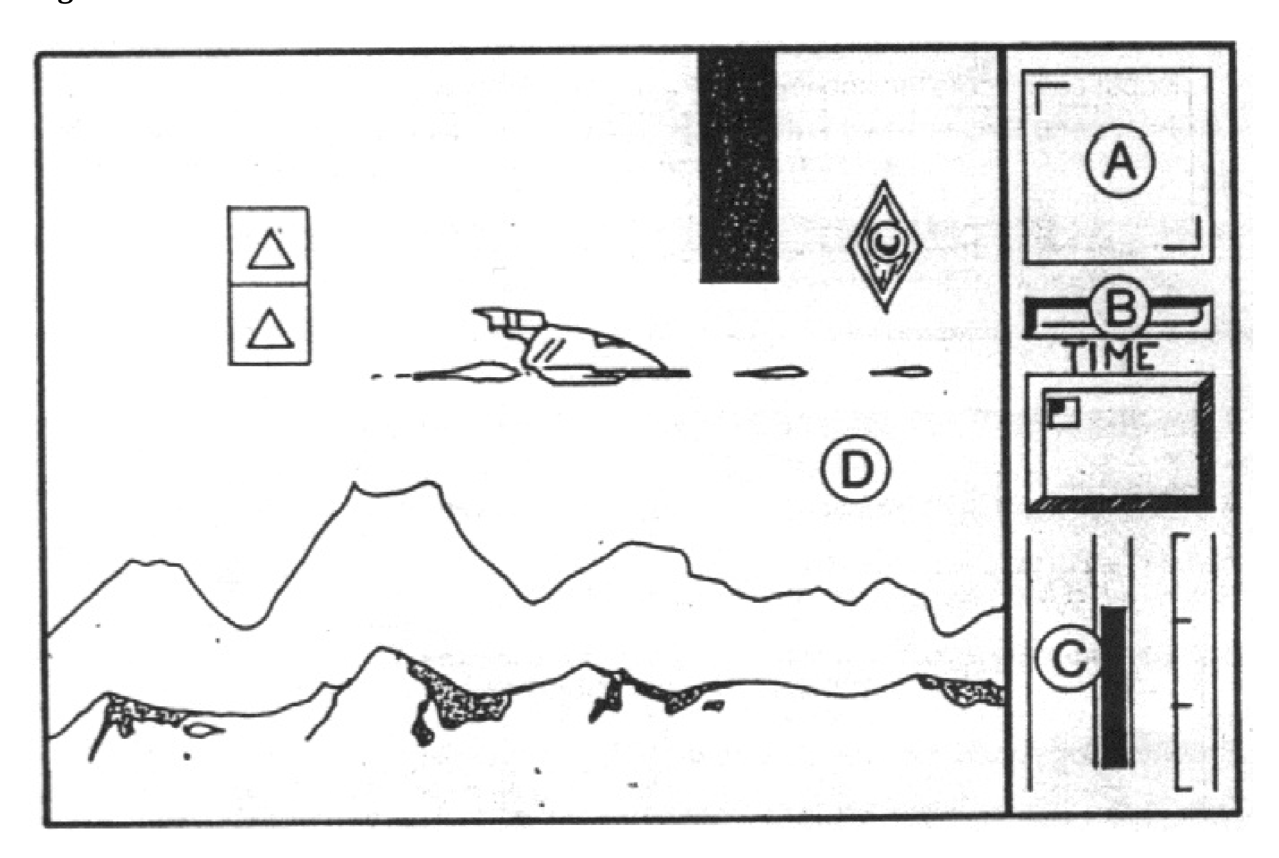
LE LAZER LENT : Certainement l'arme la plus dévastatrice de toutes. Le tir est très lent, mais regardez un peu sa taille au dernier niveau. Rien ne lui résiste ! 3 NIVEAUX

SCORE

En fin de partie, le tableau des meilleurs scores s'affiche et vous pouvez mémoriser votre nom si votre résultat en fait partie.

Si vous souhaitez conserver vos meilleurs scores sur disquettes, déprotégez votre disquette de jeu contre l'écriture. Les scores seront alors automatiquement sauvegardés à chaque nouvelle entrée dans les meilleurs scores.

Fig.A



A FENETRE DE RAPPEL	A MEMORY WINDOWS	A MEMORY-FENSTER
B CHRONOMETRE	B CHRONOMETER	B ZEITANZEIGER
C NIVEAU D'ENERGIE DU BOUCLIER	C SHIELD ENERGY LEVEL	C ENERGIEANZEIGER
D AIRE DE JEU	D GAME AREA	D SPIELFELD